

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN
BENGKEL REKAYASA WANGDI
DI SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Ghora Wira Pratama Wibawa

16.11.0305

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN
BENGKEL REKAYASA WANGDI
DI SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi **Informatika**



disusun oleh

Ghora Wira Pratama Wibawa

16.11.0305

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN

BENGKEL REKAYASA WANGDI

DI SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ghora Wira Pratama Wibawa

16.11.0305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom.

NIK : 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN

BENGKEL REKAYASA WANGDI

DI SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ghora Wira Pratama Wibawa

16.11.0305

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Agustus 2021



Ghora Wira Pratama Wibawa

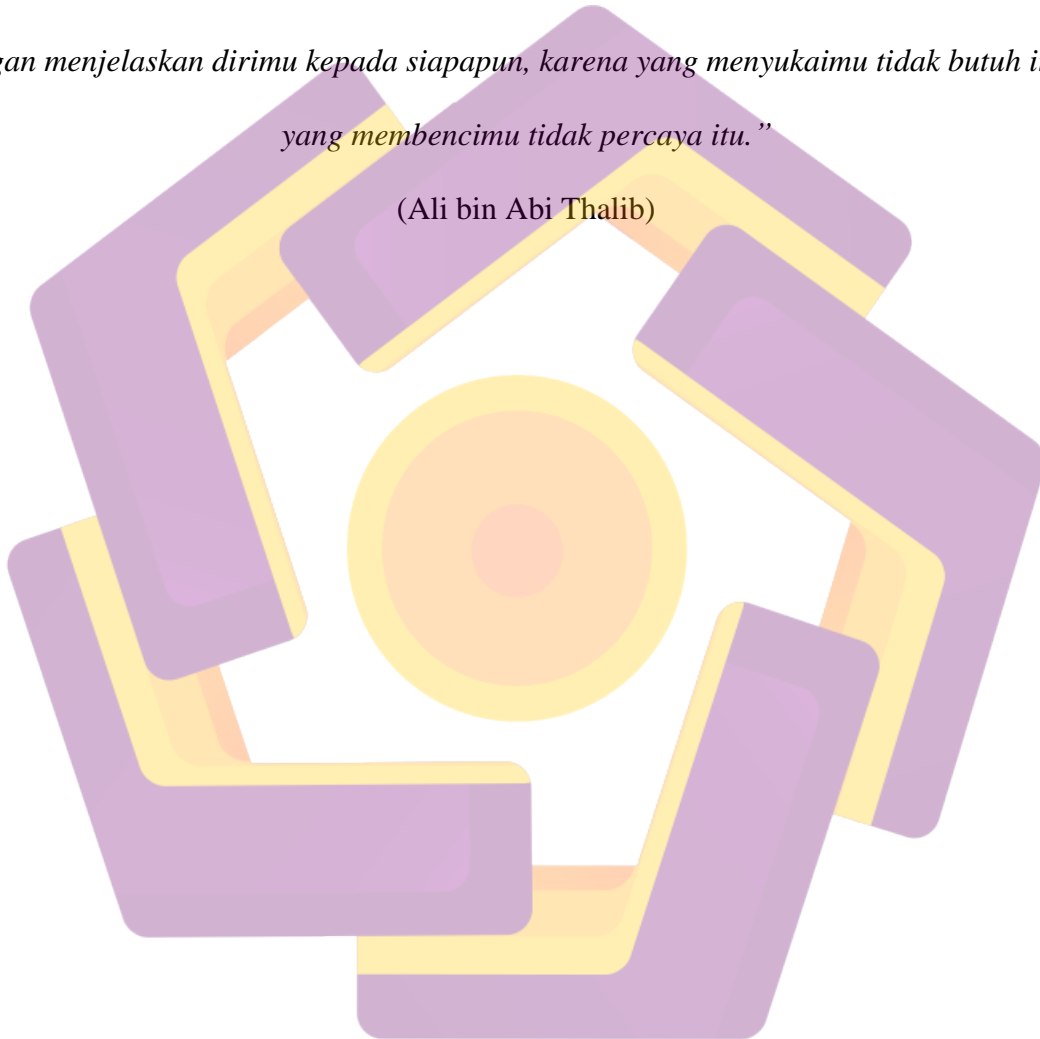
MOTTO

“ dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”

(Q.S. Yusuf, 87)

“Jangan menjelaskan dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu.”

(Ali bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN



Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga dapat memberikan rahmat kekuatan serta peluang membekaliku dengan ilmu dan memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya hingga akhir zaman. Rasa terimakasih ini kuucapkan juga kepada:

1. Papa dan Mama sebagai tanda bakti, hormat serta rasa terima kasih yang tak terhingga saya persembahkan karya ini yang selalu memberikan dukungan, semangat dan selalu mendoakan saya, serta cinta kasih tidak terhingga yang hanya bias dibalas dengan selembar kertas bertuliskan kata persembahan. Mudah - mudahan ini menjadi langkah awal membuat Mama dan Papa senang.
2. Keluarga Besar yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi motivasi agar segera menyelesaikan Skripsi.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan Perguruan Tinggi.
5. BENGKEL REKAYASA WANGDI yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam melakukan penelitian ini.

6. Oktaviani Endah Saraswati kasihku tercinta hahaha yang sudah membantu, mengingatkan dengan *extra* dan selalu mendampingi saya disaat senang maupun duka dalam melewati rintangan dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Sahabat bahkan dianggap saudara, Ilham Pasha beserta keluarga yang selalu membantu, mendukung, mendoakan dan memfasilitasi saya dalam suksesnya skripsi ini.
8. Sahabat komplek, JAGOAN 4,5, BEAT BOYS, yang selalu menantikan kapan saya lulus hehe, maaf ingkar janji jadi mundur hampir setahun baru bisa menyelesaikan skripsi. Ini sudah saya buktikan dan terimakasih juga sudah ada dalam doa serta proses masa pengerjaan skripsi ini.
9. CMWW adalah sahabat dan keluarga yang dipertemukan saat dibangku kuliah, terimakasih sudah membantu dan membuat cerita senang maupun duka dimasa kuliah.
10. Teman – teman, saudara serta seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih sudah membantu dengan doa dan saran kalian sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no day off, I wanna thank me for never quitting, for just being me all the times.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikah rahmat berkah, serta hidayah- Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BENGKEL REKAYASA WANGDI DI SLEMAN”** selaku ketentuan dalam menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) dalam Program studi Informatika Fakultas Ilmu Kompuer Universitas AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun akhirnya penulis bisa melaluinya hal ini karena adanya bantuan dan juga bimbingan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa syukur atas selesainya skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan pengarahan yang sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.
6. Keluarga Besar penulis yang selalu memberikan dukungan, doa dan motivasi.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu salam suksesnya skirpsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini tentunya disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kepada semua pihak agar dapat memberikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya juga memohon maaf jika masih ada kesalahan dalam naskah skripsi yang dibuat.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 23 Agustus 2021



Ghora Wira Pratama Wibawa

NIM. 16.11.0305

DAFTAR ISI

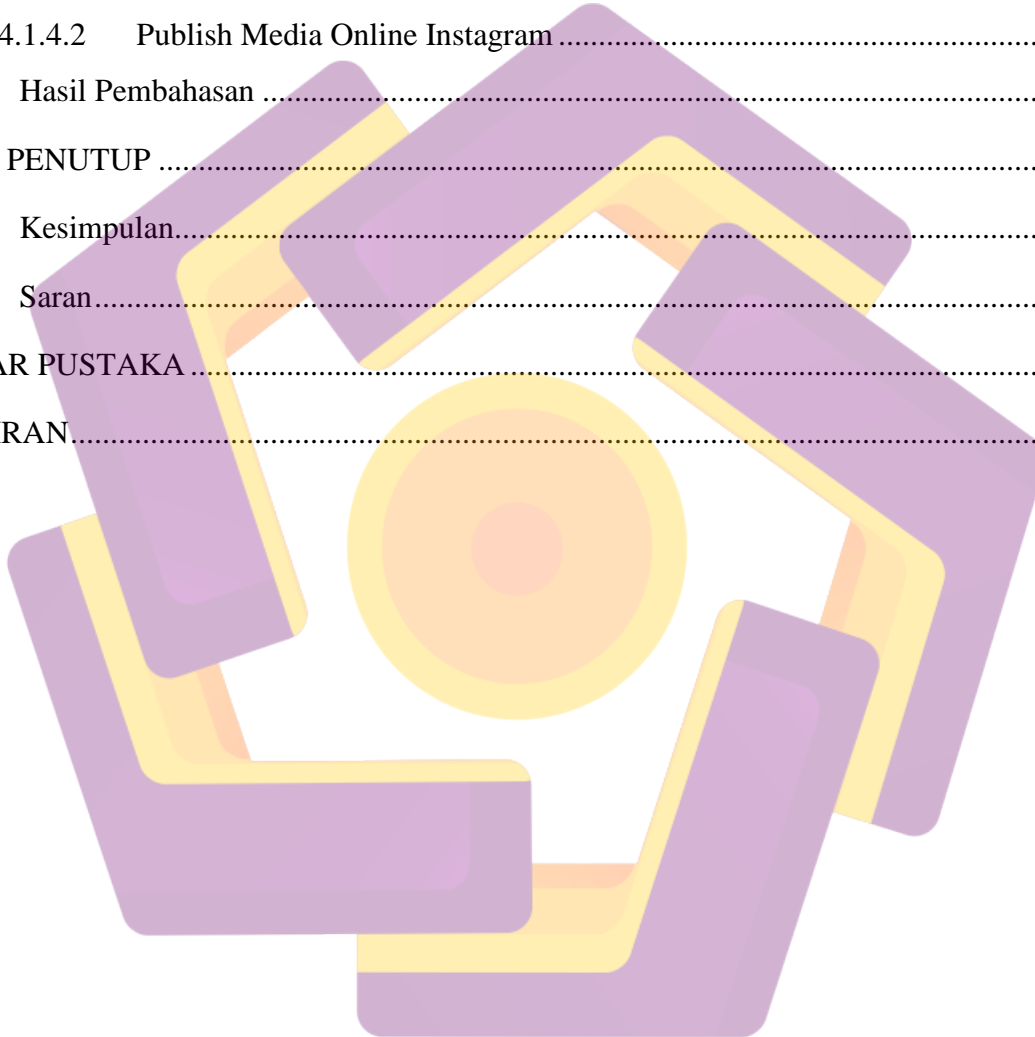
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.3	Iklan.....	13
2.3.1	Jenis-Jenis Iklan	14
2.3.2	Fungsi Iklan	19
2.4	<i>Live Shoot</i>	20
2.4.1	<i>Type of Shoot</i>	21
2.5	Teknik <i>Timelapse</i>	25
2.5.1	Pengertian <i>Timelapse</i>	25
2.5.2	Kamera.....	25
2.5.3	Tripod.....	26
2.5.4	<i>Timer Remote/Intervalometer</i>	26
2.5.5	Pemilihan <i>Subjek Timelapse</i>	26
2.6	Teknik <i>Motion Tracking</i>	27
2.6.1	Definisi <i>Motion Tracking</i>	27
2.6.2	Sejarah <i>Motion Tracking</i>	28
2.6.3	Penggunaan <i>Motion Tracking</i>	28
2.7	Teknik <i>Slow Motion</i>	28
2.7.1	Sejarah <i>Slow Motion</i>	28
2.7.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Slow Motion</i>	29
2.8	Teknik <i>Motion Graphic</i>	29
2.8.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	29
2.9	Analisis Masalah	30

2.9.1	Analisis S.W.O.T	30
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem	31
2.10.1	Kebutuhan Fungsional	31
2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	32
2.11	Metode Produksi	33
2.11.1	Pra Produksi	33
2.11.2	Produksi.....	34
2.11.3	Pasca Produksi.....	34
2.12	Evaluasi.....	35
2.12.1	Pengertian	35
2.12.2	<i>Skala Likert</i>	35
2.12.3	Sejarah Skala Likert.....	36
2.12.3.1	Rumus Skala Likert.....	36
BAB III	38
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	38
3.1.1	Tentang Bengkel Rekayasa Wangdi	38
3.1.2	Struktur Organisasi	39
3.1.3	Visi dan Misi Bengkel Rekayasa Wangdi	39
3.2	Pengumpulan Data	40
3.2.1	Wawancara.....	40
3.2.2	Observasi.....	41
3.3	Analisis Masalah	43
3.3.1	SWOT	43
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama.....	46
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	46

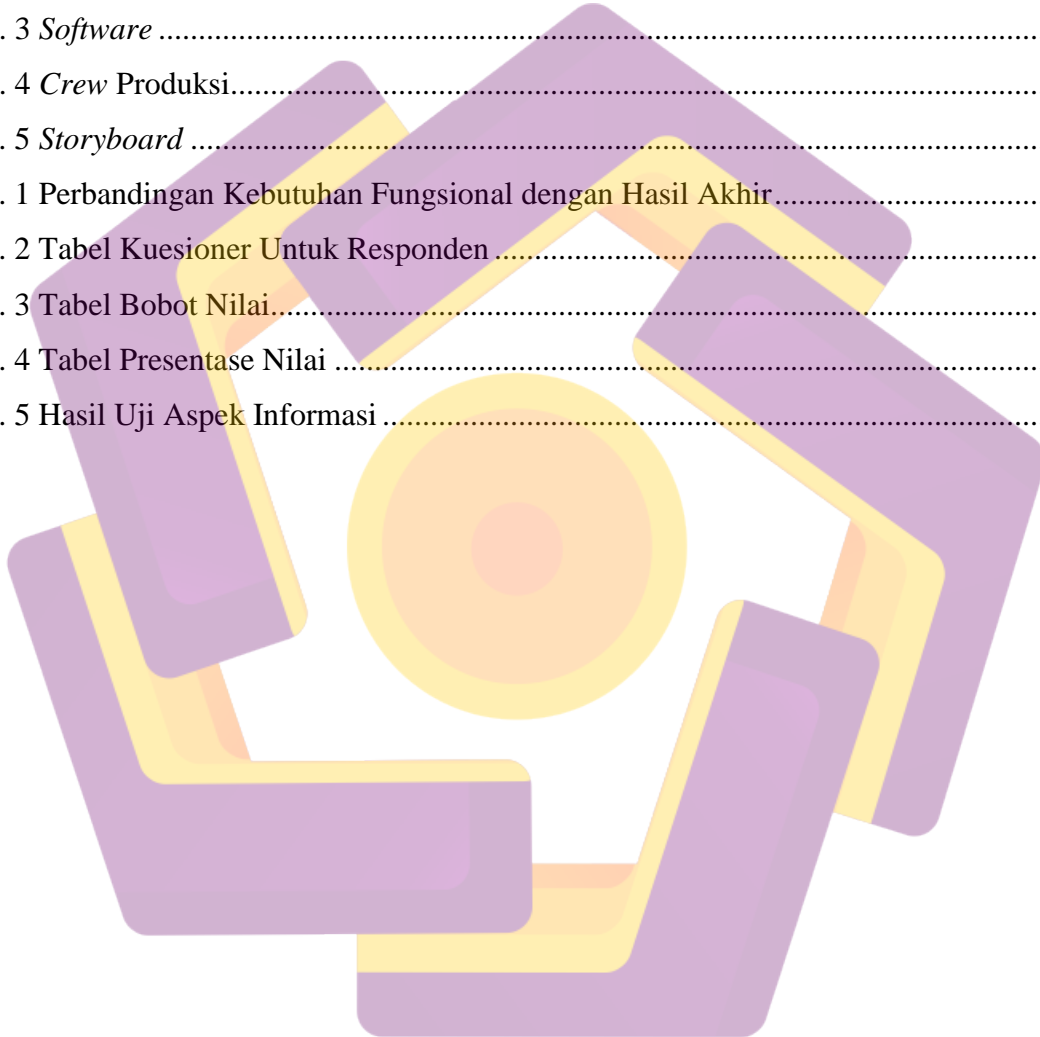
3.3.4	Kesimpulan	46
3.4	Analisis Kebutuhan	47
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	47
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	47
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	47
3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	48
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware	48
3.5	Pra Produksi	49
3.5.1	Ide dan Konsep	49
3.5.2	<i>Storyboard</i>	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Implementasi	66
4.1.1	Produksi	66
4.1.1.1	Pengambilan Gambar	66
4.1.1.1.1	Teknik <i>Live Shoot</i>	66
4.1.1.1.2	Teknik <i>Time Lapse</i>	68
4.1.1.1.3	Teknik <i>Slow motion</i>	68
4.1.1.2	Perekaman Narasi Dubbing	68
4.1.2	Pasca Produksi	69
4.1.2.1	Compositing	69
4.1.2.1.1	<i>Compositing Tracking 2d</i>	69
4.1.2.1.2	Pembuatan <i>Compositing</i> logo	72
4.1.2.2	Editing	75
4.1.2.2.1	Penggabungan <i>Scene</i>	75
4.1.2.2.2	Mengatur <i>Speed/Duration (Slow Motion)</i>	77
4.1.2.2.3	<i>Time Lapse</i>	78
4.1.2.2.4	Sinkronisasi Audio dan Clip	81
4.1.2.2.5	Pemberian Transisi	82
4.1.2.2.6	Color Correction	82

4.1.2.2.7	Rendering.....	84
4.1.3	Evaluasi.....	85
4.1.3.1	Perancangan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	85
4.1.3.2	Kuesioner.....	87
4.1.4	Implementasi.....	90
4.1.4.1	Publish Media Online Youtube	90
4.1.4.2	Publish Media Online Instagram.....	91
4.2	Hasil Pembahasan	92
BAB V PENUTUP		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 2. 2 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....	37
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	44
Tabel 3. 2 <i>Hardware</i>	47
Tabel 3. 3 <i>Software</i>	48
Tabel 3. 4 <i>Crew</i> Produksi.....	48
Tabel 3. 5 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	86
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Untuk Responden	87
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	87
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai	88
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Ectreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2. 2 <i>Wide Shoot</i>	22
Gambar 2. 3 <i>Medium Long Shoot</i>	22
Gambar 2. 4 <i>Rough Cut</i>	23
Gambar 2. 5 <i>Medium Close Up</i>	23
Gambar 2. 6 <i>Big Close Up</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Bengkel Rekayasa Wangdi	39
Gambar 3. 2 Brosur Bengkel Rekayasa Wangdi Halaman Depan.....	41
Gambar 3. 3 Brosur Bengkel Rekayasa Wangdi Halaman Belakang	42
Gambar 3. 4 Sosial Media <i>YouTube</i> Bengkel Rekayasa Wangdi	42
Gambar 3. 5 Sosial Media <i>Instagram</i> Bengkel Rekayasa Wangdi	43
Gambar 4. 1 Produksi Pengambilan Gambar.....	66
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Bangunan luar	67
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Interior	67
Gambar 4. 4 Proses <i>Recording</i> Narasi	68
Gambar 4. 5 Atur Compositing baru.....	69
Gambar 4. 6 Membuat Garis dan Menganimasikan	70
Gambar 4. 7 Membuat Teks dan Dianimasikan.....	70
Gambar 4. 8 New Null Object	71
Gambar 4. 9 Apply oke.....	71
Gambar 4. 10 text parent ke null.....	72
Gambar 4. 11 Render	72
Gambar 4. 12 New Composition	73
Gambar 4. 13 Efek	73
Gambar 4. 14 Pengaturan Efek	74
Gambar 4. 15 Render final project.....	75
Gambar 4. 16 Mengatur File Projek Baru.....	76
Gambar 4. 17 Tampilan hasil akhir edit.....	76
Gambar 4. 18 Atur Format Export dan Render.....	77

Gambar 4. 19 Speed / Duration.....	78
Gambar 4. 20 New Sequence.....	79
Gambar 4. 21 Import Gambar ke Timeline.....	79
Gambar 4. 22 Nest	80
Gambar 4. 23 Speed/Duration.....	80
Gambar 4. 24 Atur Durasi Waktu.....	81
Gambar 4. 25 Pindahkan ke Sequence Utama	81
Gambar 4. 26 Menambahkan Video Transition.....	82
Gambar 4. 27 Membuat Adjustment Layer	83
Gambar 4. 28 Menambahkan efek Lumetri Color	83
Gambar 4. 29 Color Correction	84
Gambar 4. 30 Proses Rendering.....	85
Gambar 4. 31 Publish Youtube.....	91
Gambar 4. 32 Publish Instagram.....	91
Gambar 4. 33 Insight Postingan.....	92
Gambar 4. 34 Insight Penjualan.....	93



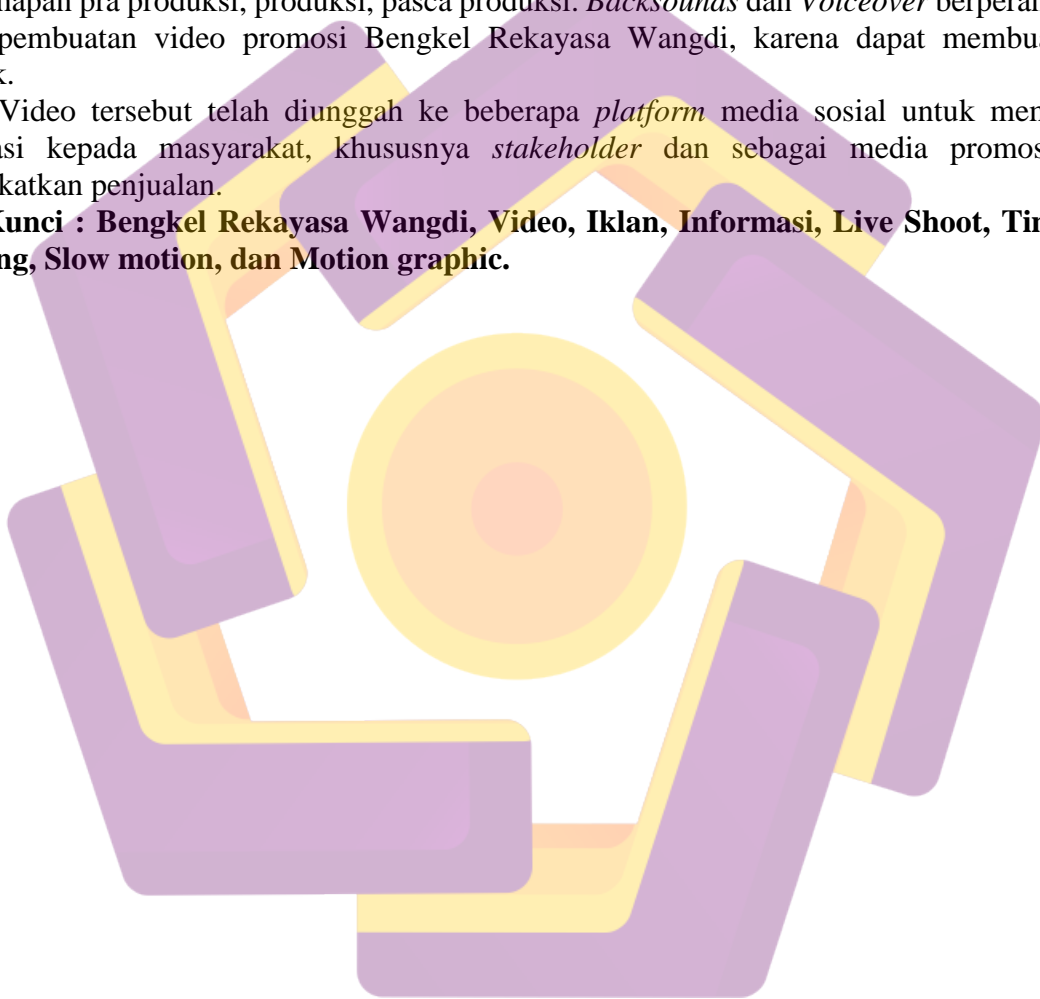
INTISARI

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu studi kasus. Penulis menggunakan data primer yang dilakukan dengan memperoleh data yang didapatkan langsung dari objek, yaitu Bengkel Rekayasa Wangdi. Penulis juga mencari data tambahan berasal dari buku-buku, jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada video promosi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah video iklan pada Bengkel Rekayasa Wangdi dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu: *live shoot*, *timelapse*, *tracking*, *slow motion* dan *motion graphic*. Terdapat 3 tahapan metode perancangan pembuatan video promosi Bengkel Rekayasa Wangdi ini yaitu tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi. *Backsounds* dan *Voiceover* berperan penting dalam pembuatan video promosi Bengkel Rekayasa Wangdi, karena dapat membuat video menarik.

Video tersebut telah diunggah ke beberapa *platform* media sosial untuk memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya *stakeholder* dan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan.

Kata Kunci : Bengkel Rekayasa Wangdi, Video, Iklan, Informasi, Live Shoot, Timelapse, Tracking, Slow motion, dan Motion graphic.



ABSTRACT

This research is a research that uses a qualitative approach, namely case study. The author uses primary data which is done by obtaining data obtained directly from the object, that is the Bengkel Rekayasa Wangdi. The author is also looking for additional data from books, journals, the internet and other examples of thesis writing related to the design of the promotional video.

This research resulted in an advertisement video at the Bengkel Rekayasa Wangdi using several techniques, including: live shoot, timelapse, tracking, slow motion and motion graphics. There are 3 stages of the design method for making promotional videos for Bengkel Rekayasa Wangdi, that is the pre-production, production, and post production. Backgrounds and Voiceovers play an important role in making this Wangdi Engineering Workshop promotional videos, because they can make interesting videos.

The video has been uploaded to several social media platforms to provide information to the public, especially stakeholders and as a promotional media to increase sales.

Keywords : Bengkel Rekayasa Wangdi, Video, Advertisement, Information, Live Shoot, Timelapse, Tracking, Slow motion, and Motion graphic.

